冒険者物語

取扱説明書

◆ごあいさつ

この度はWindowsソフト**冒険者物語**をプレイいただき有り難うございます。
ご使用の前にこの取扱説明書をよく読んでいただき、正しい使用法で
お楽しみください。

※このゲームに登場する人物・場所・団体等の名称は基本的に全て架空のものです

◆ゲームを始めるまでの手順

１、ダウンロードをする。
まずは作者の個人WEBサイト「冒険者の砦(http://www.danbain2.net/)」やフリーソフト専用サイト等からダウンロードを行ってください。

２、zipファイルを解凍する。
冒険者物語はzipファイルで圧縮されているので、解凍ツールを
使用して解凍を行ってください。

３、ゲームを始める。
zipファイルを解凍したら、矢印のアイコンをクリックしゲーム画面を
スタートさせます。ゲーム画面はＦ４ボタンを押すとサイズの変更が出来ます。

ゲームの始め方など何かご不明な点がございましたら作者までご連絡ください。

**※ 当ゲームソフトは2002年に公開され、ゲームバランスおよびバグ修正として、
2008年までバージョンアップ(ver1.00・ver1.01・ver1.02・ver1.03)してきました。
本バージョン(ver.2012)は今までのバージョンアップと異なり、
システム等を若干改良したリメイク作品に近いものとなっております。
なお、以前のバージョンからのセーブデータの引き継ぎ等、
サポートはいたしておりませんのでご了承ください。**

◆タイトル画面

↑↓のキーで、はじめから、つづきから、やめるの 3 つの項目にカーソルを合わせ、Enter キーで決定します。

【役割】

・はじめから

ゲームを初めからプレイしたい時に選択します。

・つづきから

ゲームの進行状況を保存したデータがある場合に選択可能となります。

保存したデータからプレイ再開したい時に選択します。

・やめる

ゲームを終了し、画面を閉じます。

◆移動画面

←↑→↓の各キーで、対応した方向に主人公を**移動**
Enter キーでキャラクターと**会話をする**、
宝箱や置物などの物を**調べる**、文章の**文字送り**、
Esc キーで**ステータス画面**を呼び出します。

【役割】

主人公を移動し、キャラクターと会話することで冒険に必要な情報を得ることができ、物を調べることによって冒険に必要または有利になるような道具を得ることができます。

◆ステータス画面

移動画面にて Esc キーを入力すると各冒険者のステータスを確認することができます。
また、このステータス画面では↑↓のキーで、**道具**、**特技**、**装備**、**保存**、**終了**の５つの項目にカーソルを合わせ、Enter キーを入力することで行動を選択することができます。

【役割】

各冒険者のＨＰ(ヒットポイント)やＴＰ(テクニカルポイント)の残数、
現在のＬＶ(レベル)とＥＸ(経験値)などの情報を知ることが出来ます。

・道具

主に戦闘で傷ついたＨＰや状態異常などを回復するものを使用することが出来ます。

・特技

回復系など味方に使用できる特技を選択することが出来ます。

・装備

攻撃力を上げる武器、守備力を上げる防具などを味方に身につけることが出来ます。

・保存

ゲームの進行状況を記録することが出来ます。

・終了

ゲームを終了します。

◆リーダースキル画面（全体編）

リーダースキル画面を呼び出し、指揮をとります。
←↑→↓の各キーでカーソルを操作し、
管理したいメンバーの前で Enter キーを押してください。

【役割】

・モンスターサーチ

戦闘時に敵の能力（ＨＰ・攻撃力・魔力）を自動的に見ることが出来ます。

・ムーン変換

手持ちの道具をムーン（お金）に変換することが出来ます。

・休息

冒険者全員のＨＰ回復・ＴＰ回復・全状態異常回復・戦闘不能からの復活の効果があります。所持金の半分を使用するのでここぞという時に使うといいでしょう。

・もどる

リーダースキル画面を終了し、移動画面に戻ります。

◆リーダースキル画面（リーダー編）

リーダースキル画面でリーダーにカーソルを合わせると、
次の 4 つの選択肢が表示されます。
なお、Esc キーを入力すると選択肢を選ばずキャンセルすることが出来ます。

【役割】

・プレイヤー情報

冒険者ランク、逃走回数、保存回数、休息回数など、ゲーム中のメンバーの情報ではなく、冒険者物語のプレイヤー自体の情報が表示されます。

・ステータス表示

リーダーのステータス（ＬＶ、ＨＰ、ＴＰ、攻撃力、守備力など）を表示します。

・メンバー初期化

戦闘出撃メンバーをリーダー1 人の状態にします。
戦闘出撃メンバーを入れ替えしたいときなどに使用します。

・経験値を上げる

手持ちのムーン（お金）をリーダーの経験値に変換します。

◆リーダースキル画面（リーダー以外のメンバー編）

リーダースキル画面でリーダー以外のメンバーにカーソルを合わせると、
次の 4 つの選択肢が表示されます。
なお、Esc キーを入力すると選択肢を選ばずキャンセルすることが出来ます。

【役割】

・戦闘に出撃

選択したメンバーを戦闘出撃メンバーに加えます。

・ステータス表示

選択したメンバーのステータスを表示します。

・装備を外す

選択したメンバーの装備品を全て外します。

・経験値を上げる

手持ちのムーン（お金）を選択したメンバーの経験値に変換します。

◆戦闘画面（冒険者全体の行動編）

まず、**戦闘命令**と**自由行動**と**逃げる**の３つの選択肢が表示されます。
←↑→↓の各キーでカーソルを操作し、Enter キーで決定、
Esc キーでキャンセルすることが出来ます。

【役割】

・戦闘命令

冒険者の戦闘行動をプレイヤーが全て命令することができます。
初出現の敵や強敵と戦う場合などにはお勧めです。

・自由行動

冒険者各自の戦闘行動が自動になります。
弱い敵との戦闘や行動の選択が面倒なときなどにお勧めです。

・逃げる

戦闘から脱出することを試みます。
成功すれば戦闘は終了しますが、経験値やムーン、道具などは得られません。
失敗すれば１ターンの間、敵から総攻撃を受けてしまいます。

◆戦闘画面（冒険者各自の行動編）

冒険者全体の行動にて戦闘命令を選択した場合、メンバー各自の行動を選択します。
攻撃、特技、防御、道具の４つの選択肢があります。
←↑→↓の各キーでカーソルを操作し、Enter キーで決定、
Esc キーでキャンセルすることが出来ます。

【役割】

・攻撃

装備している武器で物理攻撃を行い、敵にダメージを与えます。
急所に当たると大ダメージを与えることが出来ます。

・特技

ＴＰを消費して、特技を使用することが出来ます。
ＴＰを消費する分、通常の攻撃より強力なダメージを与えることが出来ます。
また、特技は敵への攻撃だけでなく、味方を回復するものもあります。

・防御

敵の攻撃から身を守ることにより、ダメージを軽減させることが出来ます。

・道具

ＨＰやＴＰなどを回復するといった道具を使用することが出来ます。

◆ステータス項目

冒険者にはＨＰ・ＴＰなどのステータスが与えられています。
ステータスの意味は次の通り。

・ＬＶ　（レベル、冒険者の全体的な成長値）
・ＥＸ　（経験値、この値が一定数に達するとレベルが上がります）
・ＨＰ　（生命力、０になると戦闘不能になります）
・ＴＰ　（特技を使うために必要なポイントです）
・攻撃力（多いほど敵への物理攻撃のダメージが高くなります）
・守備力（多いほど敵からの物理攻撃のダメージが低くなります）
・魔力　（物理攻撃ではなく、魔術における攻撃力と守備力の値です）
・ＡＣＴ（行動の素早さ、装備品の重さで減ってしまいます）
・痛烈　（武器による通常攻撃の急所命中率）

◆状態異常

状態異常を受けると戦闘が不利になります。
しかし、逆に敵を状態異常にさせるとこちらが有利になります。
状態異常は次の通り。

・毒系（毒・猛毒）
戦闘中に毎ターンごとにＨＰが一定量消費してしまいます。
移動中は４歩歩くごとに一定量消費します。
・硬直系（麻痺・眠り・一回休み）
戦闘中に一定ターン数の間、行動が出来なくなります。
眠りの場合は敵の攻撃を受けることにより覚める場合があります。
一回休みは１ターンのみ行動がキャンセルされます。
・沈黙系（ミュート・フュート）
戦闘中に一定ターン数の間、特技の中の光の魔術と闇の魔術が使えなくなります。
フュートは毎ターンごとにＴＰが一定量消費してしまいます。
・味方攻撃系（混乱・誘惑・奴隷）
戦闘中に一定ターンの間、味方に対して通常攻撃をするようになります。
奴隷は自分や味方が戦闘不能になるまで、攻撃し続けます。
・能力半減系（凍結・無力）
戦闘中に一定ターンの間、全能力が半減します。
凍結は１ターン。無力は最低５ターンの間、効果が持続します。

◆武器と特技

冒険者は武器を装備することにより、初めて特技の使用が許可されます。
特技は覚えて武器との組み合わせで使用できます。

・**「特」**(冒険者達が自然に覚える特技。武器に関係なく使える)
・**「武」**(体の一部を利用して使う特技。武器に関係なく使える)
・**「剣」**(剣系の武器。剣を装備することにより使用できる特技)
・**「弓」**(弓系の武器。弓を装備することにより使用できる特技)
・**「光」**(光系の杖。光の杖を装備することにより使用できる術)
・**「闇」**(闇系の杖。闇の杖を装備することにより使用できる術)
・**「槍」**(槍系の武器。槍を装備することにより使用できる特技)
・**「斧」**(斧系の武器。斧を装備することにより使用できる特技)
・**「！」**(特殊な武器。使用許可される特技は武器により異なる)

※「！」は武器によって全く特技が使用できない、
または「剣」と「弓」、「光」と「闇」といった複数の特技を
使用することが出来るというものです。

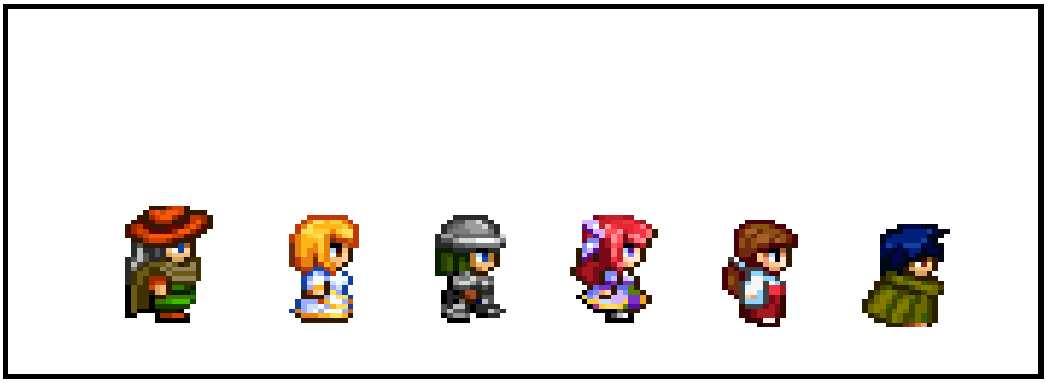
◆ストーリー

平和。人々はいつもと変わらぬ日々を過ごしていた。
悪しき魂がこの地に降り注ぐまでは。
いつしか人々は毎日に脅えつづけるようになっていた。
地獄の業火は舞い、大地は滅び、水は枯れ、
人々は安らかな風の吹く場所を求めていた。
そして冒険者達は立ち向かった。
再び、あの平和な世界を取り戻すために。

それは、１人の少年のいつもと変わらぬ日常だった。
母「へっぽこ！おーい、へっぽこ！起きろっつーの！」
母親は、全身の力を振り絞ってその少年の体を素手で叩いた。
へっぽこ「痛い！起こすなら普通に起こしてくれよ！」
母「普通に起こしても起きないんだろアンタは！」
少年の名は「へっぽこ」。どこにでもいる普通の男の子である。
へっぽこ「で、何だ？何か用か？」
その時、妹の「みこ」が口を開いた。
みこ「お兄ちゃん、今日は１８歳の誕生日だろ？」
母「そうそう」
へっぽこ「そうだな。何かくれるのか？」
みこ「寝ぼけたこと言ってないでさっさと行くんだよ」
へっぽこ「え？どこに？」
少年は妹の言っている意味が理解できなかった。
みこ「冒険者の館だよっ！」
へっぽこ「冒険者の館？」
母「この街の住人は１８歳になったら一人前の人間になる為に冒険者として
　旅に出るんだよ」

このことを知った少年は一人前の「冒険者」になる為に冒険者の館へ向かった。
そして少年はこれからの旅の中。様々な試練と遭遇することになる。

◆キャラクター紹介



１、冒険者パーティ(右から紹介)

「へっぽこ」　物語の主人公。１８歳になり、町の掟で一人前になるために冒険者として旅立つ。どこにでもいる普通の少年だが冒険をしていくうちに冒険者リーダーとして成長していく。

「みこ」　主人公の妹。年齢は１５歳。正義感と兄を大切に思う気持ちは誰にも負けないつもり。剣の腕が凄く、急所を狙うのを得意とする。

「マホ」　放浪の少女。年齢は１７歳。兄がマリア教団の上位団員ということで幼い頃から人々に避けられつづけて育った。彷徨っている所をジーク村長に助けられることになる。

「アロー」　帝国軍兵。年齢は２１歳。女王エルシオネの命令で冒険することになった兵士。女王には一番に信頼出来る兵士として認められている。

「キャルル」　神官見習い。年齢は１８歳。物心ついたときからジークの村にいる。短気だが、一応、神を守護する身である。

「サライ」　吟遊詩人。年齢は１７歳。何年も前から行方不明になっていたが、マリア教団に操られていた。

２、マリア教団(右から紹介)

「ロッカス」　マリア教団の優秀な堕天使。
水の街の町長であるレミーマを誘拐し、占拠地にしようとした。
自分の幻影を複数に生み出す能力を持つ。

「タナトス」　マリア教団の優秀な暗黒騎士。
その昔、第４帝国軍の者だったが、父を失った悲しさゆえに
マリア教団に悪の魂を売り渡してしまう。

「ヘンデル」　マリア教団の優秀な魔術師。
その昔、魔術学園の一人の生徒であったが、愛する先生を失い、
目的を遂行する為にマリア教団に入団した。

「オリエント」　マリア教団の大神官。
マリア教団では神官の中で最も有力な者に大神官の称号を与える。
人間と妖精族の間に生まれ、優秀な能力を持つ。

「Ｍｒ．サライ」　マリア教団の道化師。
一人の吟遊詩人が彷徨い歩いていたとき、ヘンデルの手によって、
身も心も邪悪な者に染められてしまったという。

◆道具・装備品・特技の売買

街や施設に入ると、カウンターに道具屋(道具屋・装備品屋・特技屋)が
立っています。話しかけると、アイテムを購入・売却することが出来ます。

例、「ここは武器と防具の店だ！さぁ、お前達！買っていけ！」
↓
売買画面「何しに来た！」
(三択) ①「買います」 ②「売ります」 ③「去ります」

・買います
商品を購入したい時に選択します。
キーボードの上下で選んで、Enter キーで決定します。
一度に複数購入したいときには、数を指定して買うこともできます。
・売ります
自分の手持ちのアイテムを売却したい時に選択します。
・去ります
用が無いとき。用が済んだときに選択します。

◆宿屋

宿泊により、身も心も癒してくれます。
冒険者達が宿屋に話しかると、自動的に宿泊します。
宿泊すると、**ＨＰ回復・ＴＰ回復・全状態異常回復・戦闘不能からの復活**
の効果があり、料金も発生しないので、冒険者にとって命綱ともいえる店です。

◆保存

旅の序盤で冒険者ノートを手に入れることができます。
手に入れた後はステータス画面の保存を選択することにより、
ゲームの進行状況を記録することが出来ます。
ゲームオーバーになると、保存した状態まで戻されてしまいますので、
こまめに保存しておきましょう。

◆冒険者ランク

プレイヤーがとった行動により、ポイントが加算されていきます。
ゲームをクリアーするためだけなら全く関係のないポイントですが、
クリアーだけでなく、より深く楽しみたいプレイヤーは高得点を狙いましょう。
例：最初のダンジョンのボスとの戦闘を１回目でクリアーした→冒険者ランク＋3
　　最初のダンジョンのボスとの戦闘を２回目でクリアーした→冒険者ランク＋2
　　最初のダンジョンのボスとの戦闘を３回目でクリアーした→冒険者ランク＋1

◆ワールド紹介

冒険者物語には４つの世界が存在し、時流れの神殿を通じて、
行き来することが出来ます。

・第１世界
カヌーの街・ジークの村・セイントプリズン・・ｅｔｃ
冒険者物語の始まりとなる世界です。主人公はカヌーの街から出発し、
この世界でＲＰＧの冒険というものの基礎を習得することとなるでしょう。
・第２世界
水の街「レミーマ」・ＫＯＢ城・ロッカスタワー・・・ｅｔｃ
第２世界では、冒険者物語における戦略の術を駆使して
あらゆる試練を乗り越えなければいけないこととなります。
ロッカスタワーでは、第２世界で身につけた戦略を全て用いた
激しい戦いとなるでしょう。
・第３世界
ヒュプノの村・フェリス城・氷の塔・帝国城・・・ｅｔｃ
第３世界は美しい白銀の世界。
比較的、短くて易しいダンジョンが多いですが、氷の塔や
帝国城では激しい戦いとなることでしょう。
・第４世界
リンリン村・妖精族の村・朱雀の山・スノースリーノ・・・ｅｔｃ
第４世界は今までの世界と異なり、長い船旅となります。
世界に散らばる５つの十字架を集めて、最終決戦へ挑んでください。

※ゲームクリアーまでにかかる時間の目安：約２０時間

◆アイテム一覧

No	名称	効果	値段
1	ゼナ	味方一人のHPを 50 回復させる。	50
2	ユンケル	味方一人のHPを 120 回復させる。	200
3	ユンケルA	味方一人のHPを最大HPの 70%回復させる。	300
4	ユンケルS	味方全員のHPを最大HPの 40%回復させる。	2500
5	マジックワイン	味方一人のTPを 30 回復させる。	250
6	テクニックワイン	味方一人のTPを 100 回復させる。	600
7	高級ワイン	味方一人のHPとTPを 120 回復させる。	1200
8	毒消し薬	味方一人の毒と猛毒を治療する。	10
9	麻痺消し薬	味方一人の麻痺を治療する。	10
10	ボイス薬	味方一人のミュートとフュートを治療する。	10
11	万能薬	味方一人のあらゆる状態異常を治療する。	100
12	生き返り薬	味方一人を蘇生させ、最大HPの 10%回復させる。	200
13	月の雫	味方一人を蘇生させ、最大HPの 50%回復させる。	500
14	ほたるの雫	味方全体のLVを上げ、全ステータスを全回復させる。	非売品
15	妖精族の石	味方全体の全ステータスを全回復させる。	非売品
16	HP20	味方一人の最大HPを 20 上げる。	非売品
17	TP20	味方一人の最大TPを 20 上げる。	非売品
18	攻撃 20	味方一人の攻撃力を 20 上げる。	非売品
19	守備 20	味方一人の守備力を 20 上げる。	非売品
20	魔力 20	味方一人の魔力を 20 上げる。	非売品

◆武器一覧

No	名称	効果	値段
1	短剣	『剣』攻撃＋006　ACT－002　痛烈＋001　特性:なし	80
2	ロングソード	『剣』攻撃＋012　ACT－004　痛烈＋001　特性:なし	220
3	セラミックの剣	『剣』攻撃＋026　ACT－003　痛烈＋005　特性:なし	780
4	光の剣	『剣』攻撃＋044　ACT－007　痛烈＋002　特性:なし	1800
5	木の弓	『弓』攻撃＋004　ACT－001　痛烈＋002　特性:全体攻	80
6	鉄の弓	『弓』攻撃＋014　ACT－001　痛烈＋004　特性:全体攻	600
7	金の弓	『弓』攻撃＋030　ACT－002　痛烈＋005　特性:全体攻	3200
8	星の弓	『弓』攻撃＋045　ACT－003　痛烈＋020　特性:全体攻	5000
9	鉄の斧	『斧』攻撃＋060　ACT－010　痛烈＋030　特性:両手持	1600
10	殺人の斧	『斧』攻撃＋092　ACT－010　痛烈＋033　特性:両手持	840
11	スピア	『槍』攻撃＋010　ACT－005　痛烈＋004　特性:2 回攻	1400
12	雪女の槍	『槍』攻撃＋018　ACT－007　痛烈＋001　特性:2 回攻	非売品
13	木の杖	『光』攻撃＋003　ACT－001　痛烈＋005　特性:魔力増	30
14	セイントロッド	『光』攻撃＋009　ACT－002　痛烈＋005　特性:魔力増	440
15	バリアロッド	『光』攻撃＋018　ACT－003　痛烈＋010　特性:魔力増	2000
16	スピードロッド	『光』攻撃＋018　ACT－000　痛烈＋010　特性:魔力増	1500
17	ロッド	『闇』攻撃＋004　ACT－002　痛烈＋008　特性:魔力増	30
18	ポイズンロッド	『闇』攻撃＋012　ACT－002　痛烈＋005　特性:魔力増	640
19	メダロッド	『闇』攻撃＋020　ACT－004　痛烈＋004　特性:魔力増	1500
20	フェリスの杖	『闇』攻撃＋026　ACT－001　痛烈＋010　特性:魔力増	2400

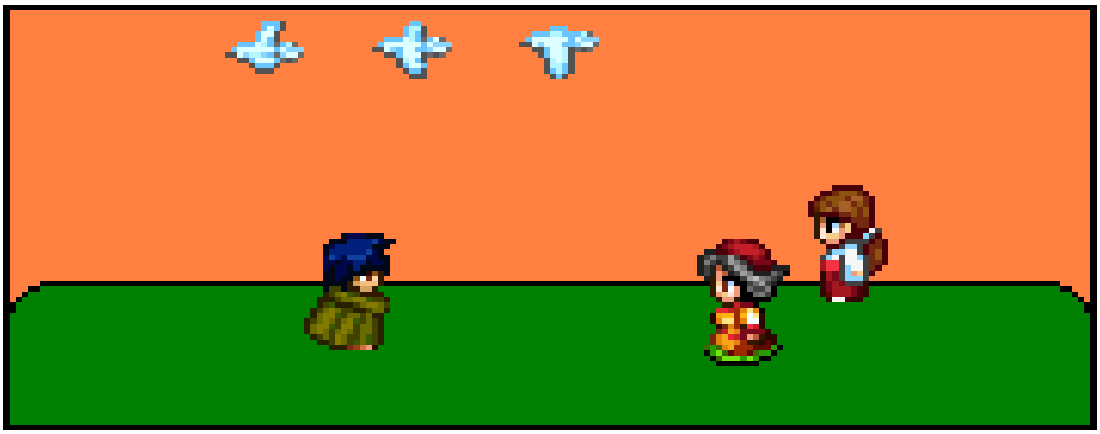
◆防具・装飾品一覧

No	名称	効果	値段
1	布の服	『鎧』守備＋005　ACT－001　耐性：なし	20
2	皮の服	『鎧』守備＋014　ACT－002　耐性：なし	160
3	マミースーツ	『鎧』守備＋023　ACT－006　耐性：なし	非売品
4	冒険者の鎧	『鎧』守備＋032　ACT－001　耐性：なし	2500
5	ルビーアーマ	『鎧』守備＋040　ACT－003　耐性：混乱	4000
6	へっぽこシールド	『盾』守備＋001　ACT－001　耐性：なし	10
7	バックラー	『盾』守備＋003　ACT－001　耐性：なし	50
8	鉄の盾	『盾』守備＋009　ACT－004　耐性：熱	600
9	アイスシールド	『盾』守備＋012　ACT－002　耐性：冷気・凍結	1200
10	フェリスの盾	『盾』守備＋015　ACT－001　耐性：風	1400
11	ブロンズヘルム	『兜』守備＋004　ACT－002　耐性：もうもく	300
12	シルクハット	『兜』守備＋009　ACT－001　耐性：なし	1000
13	死者の仮面	『兜』守備＋010　ACT－002　耐性：一撃死	860
14	パワーヘルム	『兜』守備＋013　ACT－001　耐性：なし	2800
15	エメラルドヘルム	『兜』守備＋020　ACT－005　耐性：なし	4000
16	はやての指輪	『装』装備すると体が少し軽くなる	100
17	背水の指輪	『装』守備力を攻撃力に変換	220
18	ポイズンリング	『装』毒・猛毒を防ぐ	500
19	フェリスの腕輪	『装』英雄フェリスが装備していた指輪のレプリカ	1600
20	風水の指輪	『装』ダメージ床の影響を受けなくなる	1800

◆特技一覧

No	名称	効果	値段
1	スラッシュ	『剣』敵を素早く斬る	100
2	闘魂斬り	『剣』闘魂を込めて剣を振り下ろす	400
3	複数斬り	『剣』敵全体に通常攻撃をする	800
4	切り返し	『剣』何回も攻撃をし、敵に強力なダメージを与える	1200
5	狙い射ち	『弓』狙い、弓を放つ	100
6	乱射	『弓』矢を乱射する	400
7	疾風射ち	『弓』疾風のごとく無数の矢を放つ	800
8	さざなみショット	『弓』疾風射ちより無数で強力な矢を放つ	1200
9	首刈り	『斧』首刈る	400
10	聖戦士斬り	『斧』聖の力で斧を振り下ろす	800
11	突き	『槍』激しく突く	400
12	スクラッチ突き	『槍』毒を塗った槍で攻撃	800
13	ヒール	『光』味方１人のHPを回復	100
14	リバイ	『光』味方１人を生き返らせる	400
15	バリア	『光』味方１人の守備力を上げる	800
16	サークル	『光』敵１体に防御無視のダメージを与える	1200
17	ファイア	『闇』敵１体に火の玉を放つ	100
18	ブラスター	『闇』敵１体に真空の刃を放つ	400
19	ビーム	『闇』眩しい光線で盲目状態にし、ダメージを与える	800
20	プラネット	『闇』敵１体に大地の波動を放ち、よろめかせる	1200

◆そして冒険へ・・



へっぽこ「さっ、説明書も読み終えたし、早いとこ冒険しに行くかな」
母「待ちな！へっぽこ！アンタ、それで本当に冒険出来ると思っているのかい？」
へっぽこ「な‥なんだよ！説明書なら読んだんだ。平気だろう」
母「じゃ、私からアドバイスをしておくよ。いいかい？よく聞いておきな」
へっぽこ「ああ・・」
母「冒険者は基本的にどの武器・防具でも全て装備できるんだ。
　だから、剣・弓・杖などを上手く仲間に装備させて、誰がどの役割を持たせるか、
　それをよく考えるんだよ」
みこ「お兄ちゃんは体力も攻撃力も優れているし、剣を使った方がいいと思うよ」
へっぽこ「ああ、わかった」
母「それともう１つ！敵には属性がある。そこをよく探ることで戦闘を有利できるよ」
みこ「そうそう。属性は熱・冷気・電撃・風・大地・聖など色々とあるよ！
　　炎の魔物には冷気。メカ系には電撃。浮いている敵には風。色々弱点があるんだ」
へっぽこ「ああ、わかった。もう行っていいか？」
母「行っておいで。最初の冒険者の館でゲームオーバーにならないことを祈ってるよ」
へっぽこ「ちっとは息子を信用してほしいもんだな・・」
母「冒険者の館の最初の部屋は、入って１歩左の通路は岩が緩やかに降ってくる。
　だから、そこを中心として進みな」
母「冒険者の館のボスは、敵の性質をよく知って有利に戦うんだよ。大丈夫かい？」
へっぽこ「あー、もうさっきからうるさいな～。オレは平気だって！」
母「そうかい。じゃ、もう何も言わないからさっさと行っておいで」
へっぽこ「ああ、それじゃ行ってくるよ」
そして、少年は果てしない冒険へと旅立って行った・・

ユーザーのみなさまへ

ゲーム開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こす場合がございましたらお手数ではございますが、制作者までご連絡いただけますようお願いいたします。それでは、冒険をお楽しみくださいませ。